

这星期首先解决了上星期提到的多线程网络传输 OpenGL `RenderTarget` 的问题。`RenderTarget` 现在已经常驻在内存中而不是显存中了。另外发现 `Texture` 也存在类似的问题，应该很快可以解决。让 `Texture` 也常驻在内存中，还能方便以后做显存调度算法。

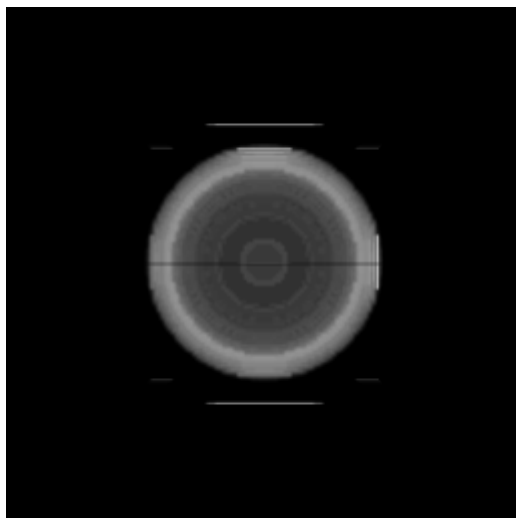
然后在 `ResourceID` 中添加了 `RequestID` 和 `Format` 参数。这样不同 `Request` 产生的 `RenderTarget` 资源可以被区分开来。`Format` 参数则指定了数据格式，方便计算数据占用内存大小。

将相机参数添加到 `OperationRender` 的 `Parameter` 中，只要指定不同的相机参数，就可以以不同的角度观察数据。

完成了 `RenderTarget` 的合成工作，采用 `Sort Last` 的方法，从近到远将数据块的体绘制效果合成起来。

将朱标和刘浩楠的代码整合了起来，准备好几个月前包装好的 `socket`（兼容 Windows 和 Linux 版本）`example` 程序，开放 `IScheduler` 接口，交给刘浩楠做并行监控程序和调度算法。

合成之后的效果。



接下来开始写毕业论文初稿，写的过程中，再生成一些好的绘制效果放进论文中。